

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2021.7.3.95

JCCT 2021-8-12

옵아트 기법을 응용한 회화에 관한 연구

A Study On The Painting Applying With Optical Art

변성태*

Sung-Tae Byun*

요약 나의 작품 전개는 50년대 말과 60년대 초에 걸쳐 전개되기 시작한 옵아트(Optical Art)에서 나타나는 시각전달로서의 조형요소들-점, 선, 면, 부피와 입체, 시간 속의 운동, 공간-에 대한 것들을 바탕으로 시작했다. 나의 작품 소재는 산, 나무, 꽃 등의 주변적 풍경을 표현하였다. 그리거나 지우거나, 반복된 점으로 채우거나 겹치거나, 원근감을 무시하여 완성했다. 모든 예술 활동은 철저히 인간적가치 위에 바탕을 두어 궁극적으로 인간을 위한 것으로 작용해야 한다. 점에서 시작되어 반복되는 점은 의도한 스케치 또는 전혀 의도하지 않은 또 다른 조형세계로 안내한다. 그것이 의도한 것이든 의도하지 않은 것이든 모든 감상자들에게 풍부하고 다양한 보는 즐거움을 주는데 충분하다고 느낀다. 옵아트 기법을 응용한 작업은 원근감의 무시와 그동안 익숙하고 정직한 보여지는 색채에서 벗어나 다양한 색채를 사용하였다. 일직선상에서의 대상물 표현에 익숙한 원근법에서 느끼는 감정보다는 더 감동을 주고자 의도하였다. 그러므로, 우리의 작품이 감상자에게도 기쁨과 만족을 주었으면 좋겠다.

주요어 : 옵아트, 점, 유연성, 조형, 시각의

Abstract I began to produce a series of works based upon the plastic element as a visual transmission -such as points, lines, sides, volumes and cubics, movements with in time, and space- which appeared in the optical art, that emerged in the 1950s and the early 1960. My works, which portray the natural scenes such as mountains, trees, and flowers that are commonly seen around us, are completed by drawing, erasing, filling with many points and overlapping. My works also ignore the scenography. All artistic activities must be based upon humanistic values and ultimately need to work for human being. The work with application of opt art did not use the perspective, but diverse colors. The work with application of opt art did not use the perspective, but diverse colors. The work tried to express more diverse impression rather than the emotion from the familiar perspective. We hope, therefore, my works give pleasure and satisfaction to these who come to see them.

Key words : Opart, Dot, Plasticity, Plastic, Visual

I. 서론

우리가 예술에 관해 말할 때 첫째로 자연의 모방이

여야 하느냐 그렇지 않아야 하느냐에 먼저 생각하게 된다. 그러나 이런 의문은 미술사에서 사실적이고 이론적인 규명을 수반한 수세기에 걸친 다양한 연구 업적으로

*정회원, 가야대학교 귀금속주얼리학과 부교수 (제1저자)
접수일: 2021년 6월 12일, 수정완료일: 2021년 7월 18일
게재확정일: 2021년 7월 28일

Received: June 12, 2021 / Revised: July 18, 2021

Accepted: July 28, 2021

*Corresponding Author: kayaart@kaya.ac.kr

Dept. of professor Jewelry Design, Kaya Univ Korea

인해 현대에 와서는 분야별 특수성을 인정하게 되었다.

이 같은 현대의 예술적 상황이 가지는 특수성은 작가가 자신의 사상과 의도를 가장 자유롭고 능숙하게 발휘할 매체로서의 예술 형식을 선택할 수 있는 권한과 범례들을 제공할 뿐 아니라 그 선택 방향을 인도해줄 논리적 기준도 마련해 줄 수 있었다.

20세기의 사회상황 내지 예술적 가치는 좀 더 과학적인 이론체계들을 실제적 작업의 차원에 도입하여 앞으로의 삶에 대한 긍정적 기대를 표현하려는 성향과 현대 자본주의 사회의 기계화 그리고 소외된 삶의 형태들을 예술사회학의 입장에서 비판하려는 성향으로 나뉘고 볼 수 있다. 나는 전자의 입장에서 작품을 제작하고자 한다.

그리고 그 같은 이론적 배경의 지지대로서 20세기 중반에 와서 대두된 옵아트(OPART) [표1]~[표6]를 선택했다. 바우하우스에서는 점, 선, 면 또는 색채가 지니는 근원적 의미와 원칙 등 기본적으로 원초적인 조형언어의 완전한 습득이 조형 활동의 가장 중요한 과제로 간주 되었다. 이때 조셉 알버스(Josef Albers)의 기하학적 추상은 이미 심리학적 형태와 색채를 보여주고 있었으며 현대 옵아트의 유형이 최초로 시도되고 있었다[표1].

표 1. 빅토르 바사렐리, 193.5×128.5cm,1956
Table 1. Victor Vasarely



표 2. 프란시스 켈렌타노, 움직이는그림№3, 121cmø, 1967
Table 2. Victor Vasarely



표 3. 마리나 아폴로니오, 역동적인 원형 6s, 1966
Table 3. Victor Vasarely



표 4. 브리짓트 릴리, 삼각형으로 구성된 구조
Table 4. Victor Vasarely

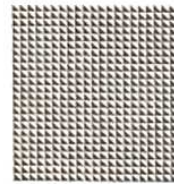


표 5. 브리짓트 릴리, 만곡선, 71×64cm, 1963
Table 5. Victor Vasarely

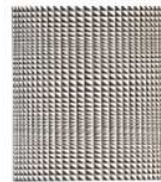


표 6. 브리짓트 릴리, 변형된 원형, 113×108cm, 1963
Table 6. Victor Vasarely



옵아트(OPART): 원래 'Optical Art'의 약칭이다. 착시현상으로 생겨나는 색과 형태의 시각적 효과의 다양성을 응용한 표현 일반을 가리킨다. Visual Art는 미술이란 뜻 보다 오히려 광범위한 영역을 뜻한다고 할 수 있으며 이에 반해 Optical Art는 시지각의 원리에 근거를 둔 추상적, 기하학적 기계적인 형태와 패턴을 보여주는 일련의 경향을 의미한다.

옵아트는 "50년대 후반기에 시작된 미술운동의 하나이며 인간의 지각과정을 연구하여 그에 관한 지식을 예술적인 대상의 매체로서 이용한다." 즉 여기서 예술적인 대상의 매체라는 것은 '잔상작용' 공간적 효과 등등을 말한다.

잔상작용(after-image): 빛의 자극이 제거된 후에도 시각 기관에 어떤 흥분상태가 계속되어 시각작용이 잠시 소멸되지 않고 남는 현상.

미술에 있어서 공간적인 효과는 상당히 중요한 요소이다. 그러나 조각과 같이 3차원의 공간에 직접적으로 제시되는 작품들을 제외하고는 2차원의 평면에서 공간적인 효과를 만들어 내야만 한다. 그럴 때 여기서 요구되는 공간은 현실적 의미를 지닌 공간과 대응하는 것이 아니라 의미론적 구성양태를 가지는 정신물리학적공간의 개념인 것이다. 이 같은 의미론적 공간을 구성하는 주요 개념으로는 운동, 형태, 균형등과 같은 물리적인 의미를 가진 것들이 많다. 이것은 예술이 삶의 형식 속에서 인간적 속성들과 깊이 관련을 맺고 있다든지 삶 자체의 의미 속에서 소화되어야 한다는 것을 말해 주는 것이다.

II. 작품 제작의 형식과 내용

1. 형식적 측면

1) 색채의 구성

모든 시각 세계는 빛에 의해 결정된다. 빛의 근원, 색깔, 강도 성격이 사물을 나타내는 방법을 결정한다. 세상에는 그 자체로서 그 형태에 의하여 비추어 주고 그것의 아름다움을 반사해 주기 때문에 아름다워지는 것들이 존재하는 것이다. 나의 작품에서는 빛(태양)이 가지는 색채를 칸딘스키가 다루고 있는 기본 색채별 의미,

특성을 살펴봄으로서 나의 작업에 응용하였다. 경험적, 정서적 결과에 바탕을 둔 칸딘스키는 색채를 기본 6색-노랑, 파랑, 빨강, 초록, 주황, 보라 이외에 하양과 검정을 포함하여 8색을 다루고 있다.

우선, 칸딘스키에 있어서 각 색채별 의미 및 특성을 살펴보면 다음과 같다.

노란색은 전형적인 지상의 색으로, 우리에게 깊은 심도 감을 줄 수 없으며 강한 노란색은 적극적이고 예민해지기 쉽고, 약간의 공기에 어린 병적인 색이다. 파란색은 전형적인 하늘색이다 [1]. 이 푸른색은 극도로 심화하며, 안식의 요소가 생긴다 [2].

빨간색은 남성적이고 성숙한 색깔로서, 밝고 따듯한 빨강(사탄 레드)은 중간 노랑과 비슷한 힘, 에너지, 결단성, 지향성, 기쁨, 승리 등의 감정을 일깨워 준다. 차가운 빨강은 특히 군청색에 의해 대단히 심화된다. 성격에 있어서도 현저하게 변화하여 깊게 작업하는 인상이 증가하는 반면, 능동성은 점차 사라져 버린다.

초록색은 노랑과 청색을 동일한 상태로 혼합하여 얻은 색이다. 모든 색중에서 가장 평온한 색으로, 여기에 선 수평운동도 소멸되고 원심, 구심운동도 소멸되는 정지의 상태인 것이다. 즉, 그것은 어느 쪽을 향해서도 운동하지 않으며 기쁨과 슬픔 정열 등을 반영 하지 않는다. 초록색은 지루한 느낌이 나는 효과가 있는데 이 수동성은 자기만족적이고 부동적이며, 중간적 느낌의 색이다.

주황색은 따듯한 빨간색 계통으로 같은 계통인 노란색을 합하여 주면 주황이 된다. 이 주황은 자기 힘에 자신을 가진 사람과 같아 진정한 감정을 불러일으킨다. 즉, 이 주황색은 생기에 차있고 의욕적인 색이다.

보라색은 주황색과 서로 대조적인 성격을 가진 색이다. 주황이 노란색에 의해 인간에게 더 가까이 오래됨으로써 생겨난 색이라면 빨간색이 파랑에 의해 인간에게 멀어져감으로 생긴 이 색은 인간에게서부터 멀어져 운동하려는 경향을 가지고 있다. 보라색은 물리학적이고 심리학적인 의미에서 볼 때, 냉각된 빨강인 것이다. 때문에 보라색은 일종의 병적인 요소, 불꽃이 꺼져버린 것 같은 요소를 가지고 있는데, 중국 사람들이 상복으로 보라색을 사용하는 것처럼 주황색과 보라색은 서로 보색 관계에 있다.

검은색은 능선이 없는 무, 미래와 희망이 없는 영원한 침묵과 같다. 의상에 있어서도 검정은 죽음의 상징

으로 슬픔의 의상이 되는 것이다. 즉, 지는 해와 같은 의미로 볼 수 있다.

흰색은 검은색과 반대로 가능성으로 차있는 침묵과 젊음을 가진 무의색이다. 다시 말하면 시작하기 전부터 무요, 태어나기 전부터 무인 것이다. 흰색은 물리적인 성질이나 실체로서의 모든 색깔이 날아 가버린 세계의 상징과 같다. 그러므로 흰색은 우리들과 멀리 떨어진 침묵의 상징인 것이다.

이로 인해 이 색깔들은 첫째 따뜻함 속에서 밝거나 어두운 느낌으로, 색깔에 있어서 따뜻함 또는 차가움은 일반적으로 노랑 또는 파랑으로 향하는 경향을 말한다. 이것은 같은 평면 위에서 생기는 차이로, 이때 따뜻함은 수평적 평면 위에서 보는 사람을 향해 운동하며 그쪽으로 향해 가려고 힘쓴다. 반면 차가움은 보는 사람으로부터 멀어져 가는 것이다 [3]. 이러한 내적 효과로 인해 색깔들은 분명하게 구분 지어 진다.

이러한 특징을 가진 색들을 적절히 사용함으로써 축소와 확대, 대립과 모순 등 기하학적인 형태를 사용하여 전체 화면을 구성하였다. 색이 가지고 있는 특징뿐만 아니라 색과 색의 차이로 밝음과 어두움, 움직임과 경직된 상태 등을 표현하였다.

2) 전체의 구성

점은 칸딘스키가 말했듯이 모든 것들을 잠재적 상태로만 가지고 있으며 회화의 원천적인 요소로서 작용한다 [4]. 점을 반복적으로 사용한다는 것은 점이 가지고 있는 잠재적 운동성과 점이 모여 선이 된다는 기본적인 사고 내지는 기술적 측면을 염두에 두고 있기 때문이다.

점이 확대되어 커지게 되면 그것은 원이 된다. 원은 기하학적인 면에서 끊임없이 운동하는 형태로써 지각되며 내적인 면에서는 하나의 중심(구심점)으로 향하는 중심 집중적인 방향성 있는 운동감을 만들어 낸다. 또한 원은 모든 것이 근원이며 모든 것을 표용하고 받아 들인다는 불교적인 의미(만다라)를 가지고 있다.

삼각형은 양적인 면과 질적인 면에서의 운동감 양자를 가지고 있는 형태라 할 수 있다.

넓은 부분에서 한 점으로 모아지면서 강한 방향성을 지닌 운동감을 만들어 낸다. 시각적으로 양이 하나의 질적인 힘으로 변해간다는 느낌을 강하게 준다.

창출해내는 형태라 말할 수 있을 것이다. 사각형의

네모서리는 각각의 방향으로 확산되어 퍼져나가려는 듯한 힘뿐만 아니라 선으로 이루어진 네 변을 밖으로 뻗어나가려는 힘을 잡아당겨주는 느낌을 준다. 그래서 사각형을 두 힘이 조화를 이루기 때문에 하나의 가상의 세계를 묘사하기에 적합한 형태라는 인상을 주고 있다.

이런 기본적인 형태들을 점이라는 더욱 근본적인 형태의 반복성을 이용하여 만들어내는 것은 앞서 언급한 옵아트와 형식적 특성들을 시각적 특수성을 극대화시키고자 하려는 것이기 때문이다. 단순한 형태를 반복시켜 나타냄으로서 발생하는 그 같은 시각적 효과의 결과는 보는 사람에게 일종의 환영적인 착시현상을 일으켜 작품내의 형태를 구성하는 요소들이 스스로 움직이고 있는 듯 하는데, 이때 우리가 느낄 수 있는 운동감은 “추상적인 예술의 즉각적이고 표현적인 매력, 이것이 없으면 형태의 배치는 단지 눈에 대한 여흥에 불과하다라는 말을 대단히 감화시켜 준다 [5].”

결국 작품에 나타나는 형태, 구도, 색채변조, 연속적인 배율 등의 요소들을 하나의 공간, 화면 안에서 재구성함으로써 결과적으로 새로운 시각 예술의 형식이 태어나는 것이고 그 같은 면에서 수준 높은 기술적 표현이 나타나게 되었다.

2. 내용적 측면

나의 작품은 빛을 보고 난 후의 잔상효과를 이용한 착시 현상으로 나의 감정을 솔직하게 표현하고자 하였다. 여기에서 가장 중요한 것은 객관적 실재를 파괴하고 끊임없이 변화하고 쉽게 해독할 수 있는 형상들 내에서 불안정한 형태균형과 예기치 않은 이미지의 창조, ‘시각관례’내에서 예기치 않은 결점을 보여주는 것, 다른 모든 요소를 배제하고 하나의 단순요소에 집중함으로써 관찰자로 하여금 끊임없는 실험을 계속 수행하게 하는 것이라 할 수 있다.

『모든 예술은 시각과 감각을 통해 부단함 움직임을 나타낸다 [6].』

조셉 앨버스의 작품[그래픽적인 구조]는 우리의 가장 기본적인 경험의 상대성을 제시해 줄 수 있는 세계이다. 우리가 보는 것을 반복해서 시험하도록 강요받을 때 우리는 더 많은 것을 보도록 배운다.

“시지각에 있어서 색채는 거의 실재의 색으로 보이지 않는다. 따라서 색채는 예술의 가장 상대적인 매개물이다. 색을 효과적으로 사용하기 위해서 색채가 계속

해서 기만하고 있음을 깨달아야 한다. 그렇기 때문에 우리는 색채 체계의 연구에서 출발하지 않는다. 똑같은 색채가 다양하게 보이는 사실을 경험해야 한다 [7].”

이렇게 엘버스의 주장은 내가 작품 활동을 하는데 많은 도움을 주었다.

나의 작품을 크게 2가지 형태에서 본다면 내용적인 면에서는 빛을 이용한 착시현상을 중요한 요소로 다루고 있으며, 방법적인 면에서는 점을 반복함으로써 또 다른 형태를 보여준다.

신인상과 화가인 쇠라와 시냇은 팔레트위에서 물감을 혼합하지 않고 화면에 작은 색점을 많이 늘어놓아 사물을 묘사하여 병치혼합의 효과를 얻은 것과 같이 나의 작품 또한 빛의 3원색을 중심으로 원색을 그대로 사용해 반복해줌으로써 중간색을 만든다 [8].

III. 작품제작방법

1. 표현재료

“호료의 종류는 크게 천연호재와 화학호재로 나눌 수 있으며 천연호재는 식물성, 동물성, 유성 호재가 있고, 화학호재는 합성, 반합성, 힌스탄트호로 대략 구분한다 [9].” 다양한 호재에 있어서 그 표현 경향은 비슷하겠으나, 각기 다른 특성의 표현에 있어 미묘한 차이를 나타낸다.

호염은 방염기법의 하나인 납염에 기초한 방염법으로 쌀을 주식으로 하는 나라에서 특히 발전했다. 이에 공예염색은 호재를 사용하여 붓이나, 스크린, 형지 또는 콘, 그 밖의 블록 등을 표현 도구로써 다양한 기법을 만들어 낸다. 이러한 다양한 기법에 있어서 가장 중요한 것은 호재의 선택이다. 이것은 염색하고자 하는 디자인, 염료 사용하는 약제에 따라 호재를 선택하여야 한다.

나의 작품은 콘을 사용해 작은 점을 표현했으며, 호재를 방염제 뿐 만 아니라, 염료와 혼합한 호재로써 색채로 사용했다. 이러한 점에서 적당한 호재로서 Carboxy Methyl Cellulose (C.M.C)를 선택하였다.

우선 표현을 위해 투명해야 하며, 건조 후에 균열이 없어야 한다. 따라서 전분 성질의 호재는 구입은 용이하나 불투명하고, 기후의 변화에 따라 글리세린이나 소금과 같은 습윤제와 건조제를 조제하여 균열을 방지해야 하기 때문에 염착력이 떨어질 우려가 있다.

Poly Vinyl Alcohol (P.V.C)는 투명하고 균열은 없으

나 C.M.C보다 가격이 저렴하고 거품이 많이 생긴다.

C.M.C의 특성을 요약하면 다음과 같다.

화학호재중에 합성호재로서 셀룰로즈에서 유도된 것이며, 담황색 가루로서 물에 잘 용해되고, 점도가 높은 무색 투명한 균일한 콜로이드 용액이다. 열 또는 빛에 안전하고 쉽게 부패되거나 변질되지 않으므로 장기보존이 가능하며, 탈호성도 양호하다.

이와 같이 호재의 선택이 본 작품에서 가장 중요한 문제였다.

2. 표현방법

이와 같이 C.M.C와 직접염료 또는 산성염료를 혼합한 색호를 방염과 동시에 색재로써 직접 염색하였다. 표현도구에 의해서 뿐만 아니라, 호재의 점도에 따라 여러 가지 느낌과 색의 혼합으로 표현결과와 표현과정에 흥미를 유발시킨다.

나의 작품에 있어서 기법과 특징을 살펴보면, 주로 콘을 이용해 점을 찍었다. 이러한 기법에서 콘의 출구를 통해 짜내어 찍힌 점의 표현은 호재의 점도와 콘을 누르는 손의 힘에 따라 자유롭게 나타낼 수 있으며, 일정하지 않는 색호를 두께에 의한 마티에르 혹은 얼룩의 느낌도 효과적이다.

염색 전 처리과정으로 염색할 면섬유를 효소제의 용액에 3시간 담구어 호발한 후, 계면 활성제와 소다를 직물 중량비율로 각각 10%, 1%를 넣어, 욕비 1:15로 3시간 동안 끓여 정련했다.

염색과정으로 C.M.C 분말과 물을 1:100으로 팽윤시킨 뒤, 표현하고자 하는 색상의 염료와 알맞은 점도로 혼합한 색호를 콘에 넣어 밑그림에 맞추어 점을 찍는다.

점을 먼저 찍은 후 배경으로 사용하는 경우와 밑그림 완성 후 점을 찍어주는 방법은 어떤 그림을 의도하느냐에 따라 작업의 순서가 결정된다.

원금감의 무시, 강렬한 색채 대비, 주변풍경, 신화 또는 옛날이야기 등의 모든 것이 표현의 소재가 될 수 있으며 작업에 무한한 가능성을 열어준다.

이와 같이 천(면, 실클)에 그려진 모든 색호와 염료가 건조되면 100°C, 1시간 가량 증열시킨다.

소포일 경우 지그재그식으로 찍은 후 증열이 가능하며 1마 이상일 경우 원통의 긴 증열기를 사용하는 것이 좋다.

증열 처리 후 흐르는 물에 충분히 수세하여 색호와 불순물을 제거하고 말린다.

마무리는 작품의 보관상 배접 후 액자를 맡기는 것이 좋다.

IV. 작품분석

[그림1]에 보이는바와 같이 강하게 내려 쬐는 태양을 보고 난 후에 눈앞에 아른 거리는 이미지를 포착한 것이다. 눈부시게 이글거리는 태양의 형체는 어떠한 것かと 비교할 수가 없었다.

그렇게 강렬하고 뜨거운 태양을 그대로 표현하기에는 너무나 어리석은 일이었고 또한 의미를 찾을 수가 없었다. 내 나름대로 이미지를 찾고 분석해 봄으로써 실제의 형상에서 멀어지도록 노력하였다. 여기에서는 형상만을 탈피하는 것이지 이미지는 될 수 있는 대로 잃지 않도록 하였다. 기하학적으로 형태화된 어떤 것이든 단순한 감상이 아니라 바로 시각적 사고를 일으킬 수 있어야 하기 때문이다.

이러한 형태는 보편성을 지녀야 하지만 작가의 사고를 바탕으로 발생된 이미지를 형성해야 한다.



그림 1. 가야꽃
Figure 1. Kaya Flower

[그림2]에 보이는바와 같이 빛을 오래보고 난 후에 아른거리는, 마치 스펙트럼에 빛을 투과시키는 것과 같은 이미지를 나타내 보았다. 이러한 이미지는 우리의 주관적인 사고와 만나 생략되고 더러는 과장되어 하나의 화면에 표현되어 진다. 전체의 구도는 삼각형이 만들어 내는 방향성을 가진 힘과 그 힘을 수용하여 시각적인 깊이감을 만들어 내는 원의 역할을 강조했다. 화면 전체로 볼 때 원 하나에만 시선이 집중되어 시각적으로 단순화되는 것을 막기 위해 위, 아래에 조그만 원

을 비치함으로써 그 같은 단순성을 완성시키려 했다.

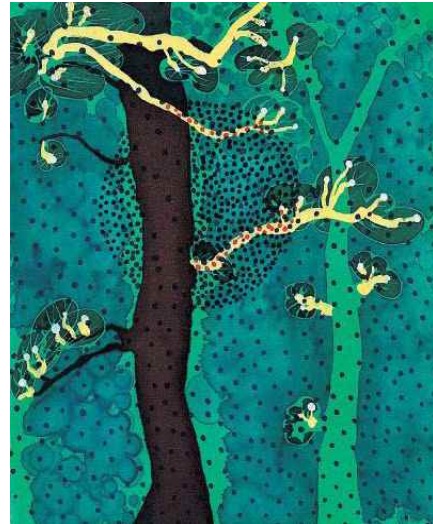


그림 2. 가야나무
Figure 2. Kaya Tree

[그림3]에 보이는바와 같이 혼란스러움과 어지러울 정도로 빠르게 변화하는 생활에 꽃과 나무 그리고 빛과 바람을 제한된 색채로 표현하여 조금은 편안하고 넉넉함을 느끼고자 은은하게 표현하였다. 자연대상물인 나무와 크기를 원근감을 무시한채 색감의 차이로 거리감을 표현하였다. 마치 색감의 차이로 나무와 꽃잎의 크기가 크게 보이거나 작게 보이거나 혹은 같아 보이거나 하는 시각적 착각을 느끼게 표현하였다.



그림 3. 가야향기 / 50 × 60 cm
Figure 3. Kaya Scent

[그림4]에 보이는바와 같이 생동감 나는 꽃과 춤추는 듯한 나뭇잎, 그리고, 너무 강렬한 빛으로 마치 암흑인 듯한 착각을 주는 오후 모든 주변풍경을 일직선상에 놓아 표현하였다. 색채의 변화와 화면의 겹침이 오히려

혼란스러움보다는 편안함을 주는 작품이다. 사실적 대상물인 나무와 꽃 그리고 나뭇잎과 꽃잎들의 색상은 보여지는 색감에서 정지된 것이 아니라 상상속의 색상을 표현함으로써 좀더 화려하고 보다 명랑하고 활발한 느낌을 느껴보도록 표현하였다. 이런 느낌이 주는 감동은 새로운 색감에서 오는 또 다른 다양한 경험을 느끼게 해줄 것이다.

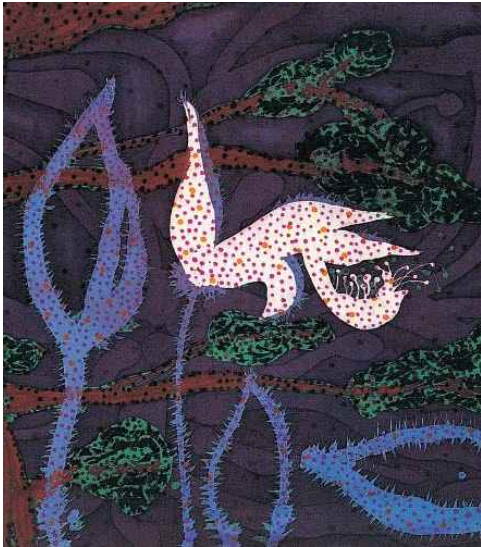


그림 4. 가야풍경 / 50 × 50 cm
 Figure 4. Kaya Landscape

[그림5]에서 보이는바와 같이 생동감 넘치는 꽃을 일직선상에 놓고 명암을 대비하여 밝은 부분을 파란핀으로 방염하여 효과를 주었으며 단순하면서도 간결한



그림 5. 가야꽃 / 50 × 40 cm
 Figure 5. Kaya Flower

형태로 꽃을 표현하였다. 배경에 전체적으로 반복된 점을 찍어줌으로서 편안함을 주는 작품이다. 보여주는 자연 대상물인 꽃을 어느 관점에서 관찰하고 어떻게 표현하느냐 하는 고민에서 단순하게 형태를 생략하며 색감의 다양한 표현과 바탕의 색감에 점을 찍어 좀더 돋보이는 시각적 효과를 주고자 표현하였다. 평면의 작업에 색감의 이중적 표현과 점을 응용하여 유펜아트적 표현방식으로 겹쳐주는 효과는 폭넓고 다양한 시각적 만족감을 느껴보도록 권유한다.

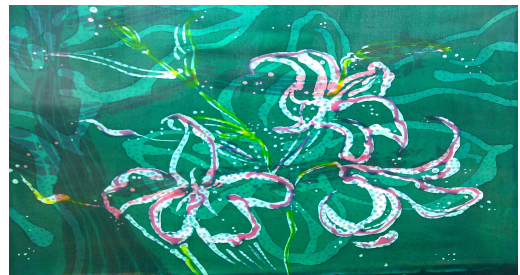


그림 6. 가야정원 / 50 × 60 cm
 Figure 6. Kaya Garden

[그림6]에서 보이는바와 같이 나무와 꽃을 원근감을 무시한 채 동일선상에 놓고 표현하여 보는 이로부터 편안함을 느끼게 하였으며 특히, 나무와 꽃이 겹쳐 생기는 이중화면은 의도한 밑그림과 전혀 예상치 못한 자연스러운 이중화면이 어우러져 또 다른 새로운 조형적 아름다움이 돋보이는 작품이다. 유펜아트 기법을 응용하여 보여지는 자연대상물인 나무, 꽃, 산, 꽃잎 등등의 사실적 표현을 1차적으로 하였으며 1차적 표현의 색감을 바탕으로 2차적 점을 찍어 겹치거나 도드라지거나 혹은 전혀 다른 의도의 형태가 나타나기도한다. 유펜아트 기법을 응용한 작업은 원근감의 무시와 그동안 익숙하고 정직한 보여지는 색채에서 벗어나 좀더 다양하고 파격적인 색채를 사용하였다. 일직선상의 대상물 표현은 익숙한 원근법에서의 자연대상물 감상에서 좀더 편안한 마음과 좀더 자유로운 감동을 주고자 의도하였다.

V. 결 론

나의 작품 전개는 유펜아트에서 나타나는 시각전달로서의 조형요소들(점, 선, 면, 부피와 입체, 시간속의 운동, 공간)에 대한 것들을 바탕으로 시작하였다.

화면을 반복된 점으로 채워 작품의 성격을 만들어 낸다는 것은 인상과 예술운동 이후의 일이며 우리는 인

상과 작가들로부터 근대 미술의 출발을 삼는다. 근대의 성격은 개별적인 인간의 삶에 중요한 가치를 부여하는 경향으로 진행되어 왔다. 개별적 인간의 삶에서 주요한 가치로 작용하는 것은 개인 인간적 행위가 적극적으로 표현된다는 것이다.

이같이 개개인의 개성이 작업 행위를 통해 발견됨으로써 예술작품은 작가 자신뿐만 아니라 작품을 대하는 감상자에게도 만족을 줄 수 있게 된다.

인상과 미술의 점묘법과 더불어 현대 옵아트와 시각적 환영과 기하학적 사실성의 표현방법들을 작품에 적용시킴으로서 내가 생각하고 있는 작품의도를 보여주려고 하였다. 즉 이 같은 메카니즘적 성격이 강한 기법들로 작품표현의 골격을 삼아 현대의 인간군상들이 자체적으로 지니고 있는 속성들을 더욱 훌륭하게 나타낼 수 있으리라 생각했기 때문이다.

이런 면에서 우리가 만들어 내는 작품은 현재 우리가 깨닫지 못하고 지나쳐 버리는 현실을 보여주는 것이고 또한 예술 활동은 철저히 인간적 가치 위에 바탕을 두어 궁극적으로 인간을 위한 것으로 작용해야 하는 것이다.

그러므로 옵아트 기법을 응용한 작품제작이 그 같은 인간적 가치들을 어느 정도 반영해 좀 더 여유 있고 아름다운 삶에 보탬이 되길 바란다.

References

[1] W. Kandinsky, *Regards sur les Passé*(Paris: Collection Savoir), p. 87, 1974.
 [2] Kondakoff, *Nouvelle Histoire de l' Art Byzantin considéré re' principalement dans les miniatures*, Vol. 2, p. 38, paris: 1886-1891.
 [3] W. Kandinsky, op. cit., p.74.
 [4] Cha Bonghui, *Point, line, surface.*, Youlhwadang, p.25. 1983.
 [5] R. Arnheim, *Art and visual perception*, Trans. Kim Chunil, Hogik, 1981, pp. 433-434.
 [6] Josef Albers, *Francois Bucher, Despite straight Lines*, The MIT press Cambridge, Massachusetts, and London, England., 1977.
 [7] Josef Albers, *Interaction of Color*
 [8] Park Doyang, *Practical Color Science*, EWO Publisher, 1985.
 [9] Kim Yeong, *A Study on the Glue dyeing of Cotton*, Department of Western Studies Hogik University Graduate School, 1977.

[10] Dong-A's Encyclopedia, Dong-A publishing Co., 1982, Vol. 12, pp. 422-423. Encyclopedia of Korean Culture, The Academy of Korean Studies, 1991, Vol. 8, p.495-498. Pascal Encyclopedia, Dongsuh Books, 1996, Vol. 10, pp. 5745-5747.
 [11] Kandinsky, Trans. Cha Bonghui, *Point, line, surface.*, Youlhwadang, 1983, p.25.
 [12] R. Arnheim, *Art and visual perception*, Trans. Kim Chunil, Hogik, 1981, pp.433-434.
 [13] Jung Wongu, *Dyeing*, Soohaksa, 1963.
 [14] Kim Gyeonghwan and Bae Okhui, *Dyeing*, Hyungseul Publishing., 1985.
 [15] Park Doyang, *Practical Color Science*, EWO Publisher, 1985.
 [16] Song Beonsu. "Textile Art". DesignHouse, 1985.
 [17] Jung Mihui, *Op art*, Mijinsa, 1987.
 [18] René Huyghe, Trans. Kim Hwayeong, *L'Art et 'Ame*, Youlhwadang, 1987.
 [19] Kwon Wonsun, *Abstraction And Empathy* Keimyung University Press, 1982.
 [20] The Korean Fiber Society, *Text Fiber Dictionary*, Korea Federation of Textile Industries
 [21] External interaction of Geumgwan Gaya, DaeSeong -Dong Tombs Museum, 2005.
 [22] *Graphic Elements Series V.3 ,Optical, Pattern*, Korea Federation of Textile Industries.
 [23] Ronald G. Carragher, *Optical Illusions and visual art*, Van Nostrand, 1966.
 [24] W. Kandinsky, *Regards sur les Pass'*, Collection Savoir, 1974.
 [25] Kondakoff, *Nouvelle Histoire de l' Art Byzantin considéré re' Principalement dans les miniatures*. Vol 2, pp.1886-1891.
 [26] Josef Albers, *Francois Bucher, Despite Straight Lines*, The MIT press Cambridge, 1977.
 [27] Rudolf Arnheim, *Visual Thinking*, Ewha Womans University Press
 [28] Wassily Kandinsky, Trans. Han Jaeseon, *Study on color and musicality through abstract painting*, Department of Western Studies Hogik University Graduate School, 1986.
 [29] Kim Yeong, *A Study on the Glue dyeing of Cotton*, Department of Western Studies Hogik University Graduate School, 1977.
 [30] Kim Rihyeong, *A Study on Vassily Kandinsky Painting-Focusing on form and color*, Department of Education Arts Education Hogik University, 1987.
 [31] Baek Hyeju, *Geometric Spatial Study-Centered on light*, Department of Western Studies Ewha Womans University, 1985.

[32]Institute of Kaya Culture, Gaya History, Kaya University Press, 1998.

[33]DOI : <https://doi.org/10.1109/ISMAR-Adjunct.2018.00099>

[34]DOI : <https://doi.org/10.5762/KAIS.2020.21.7.262>

[35]DOI : <https://doi.org/10.7236/JIIBC.2017.17.5.103>

[36]DOI: <https://doi.org/10.5762/KAIS.2020.21.7.262>

※ 본 논문은 가야대학교 학술연구비 지원에 의해 수행되었음.
